

Joc de cooperare, Fantoma din mansardă

Ghost in the attic

Nr. jucători: 2 – 6

Vârstă recomandată: 5 ani+

Conținut: 1 tablă de joc, 1 fantomă iluminată, 3 exploratori, 4 jetoane aparat foto, 1 spinner și instrucțiuni.

Scopul jocului

În timp ce explorau Conacul Bântuit, Lilly, Milles și cățelușul lor, Newton, au trezit din greșeală fantoma care locuia în pod! Fantoma abia așteaptă să iasă și să sperie pe toată lumea! Jucătorii trebuie să lucreze împreună pentru a împiedica fantomă să scape din conac... și să bântuie întregul cartier.

Să facem cunoștință cu cei 3 exploratori!

Lilly iubește știința, croșetatul și poveștile de groază. Este foarte curioasă și de aceea îi place să exploreze mereu.

Milles este un aventurier înfocat, care iubește fotbalul și căruia îi place să creeze desene complexe cu animale.

Newton adoră să latre la frunzele care cad din copaci și să doarmă tolănit la soare. Iubește să fie mângâiat pe burtică de prietenii săi, Lilly și Milles, pe care îi adoră!

Prezentarea elementelor de joc

- Exploratorii se pot muta înainte 1 sau 2 spații pe tablă de joc. Aceștia nu pot merge înapoi niciodată.
- Fantoma merge doar înainte pe tabla de joc, cu câte 1 spațiu, de fiecare dată când spinner-ul o indică. Dacă fantoma ajunge pe un spațiu unde se află un explorator, acesta trebuie să se întoarcă înapoi la start.
- Jetoanele aparat foto - blițul de la aparat ametește fantomă și această se va muta un spațiu înapoi. Jucătorii decid împreună când este momentul perfect pentru a folosi acest jeton. Jetoanele pot fi folosite toate sau doar 1, în funcție de situație, oricând doresc jucătorii. După ce a fost folosit, jetonul se scoate în afară jocului.
- Pasajele secrete - jucătorii intră într-un pasaj secret atunci când ajung exact pe spațiul destinat pasajului. Jucătorul intră imediat în pasaj, în aceeași tură. Fantoma nu poate intra prin pasajele secrete.

Sfaturi

- ✓ *Nu lăsați pe nimeni în urmă! Ajutați-vă unul pe celălalt pentru a ieși cât mai repede din conac și a închide fantoma acolo.*
- ✓ *Lucrați în echipă și decideți împreună când să folosiți jetoanele aparat foto.*

- ✓ *Folosii de câte ori puteți pasajele secrete.*
- ✓ *Lucrați în echipa și distrați-vă la maxim!*

Pregătirea jocului

- ❖ Mai întâi trebuie să încarci jetoanele și elementele fosforescente de pe tabla de joc. Plasează-le lângă o sursă de lumina pentru 60 de secunde.
- ❖ Așază tablă de joc, deschisă, pe o suprafață plană.
- ❖ Așază cei 3 exploratori pe poziția **START**.
- ❖ Pune butonul de pe spatele fantomei pe poziția **ON** și plasează-l pe tablă de joc, în mansardă.
- ❖ Plasează jetoanele aparat foto pe locurile indicate de pe tabla de joc și pune spinner-ul lângă tabla de joc, la îndemână tuturor jucătorilor.
- ❖ Acum, **stinge lumina!** Acest joc a fost creat pentru a se juca pe **întuneric**.

Cum se joacă

Cel mai tânăr jucător începe jocul învârtind de spinner. Fiecare jucător învârte o singură dată pe tură spinner-ul. Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic.

Dacă spinner-ul indică cifra 1 sau 2 poți muta orice explorator 1 sau 2 spații înainte.

- Mai mulți exploratori pot împărți un spațiu, în același timp, dar nu cu fantoma. Dacă un explorator ajunge pe un spațiu unde se afla fantoma, acesta trebuie să se întoarcă înapoi la **START**.
- Dacă un explorator ajunge pe un spațiu pasaj secret, acesta trebuie să intre și să iasă în partea cealaltă. Dar, atenție! Verifică dacă fantoma se află în celălalt capăt al pasajului, înainte de a intra în el.

Dacă spinner-ul indică fantoma, jucătorul trebuie să mute fantoma 1 spațiu înainte. Dar, nu-ți fie teamă! Fantoma se mișcă foarte încet.

- Dacă un explorator ajunge pe un spațiu unde se afla fantoma, acesta trebuie să se întoarcă înapoi la **START**.
- Dacă fantoma se află în mansardă, mutați-o pe poziția **START**.

Dacă spinner-ul indică aparatul foto. Jetonul este luat de jucător atunci când ajunge pe el.

- Jucătorul sau fantoma trebuie să ia jetonul de pe acel spațiu când ajunge pe el.
- Jetoanele adunate de exploratori se pun lângă tabla de joc pentru a putea fi folosite de către toți jucătorii.
- Dacă fantoma colectează unul, acesta rămâne la fantomă și nu poate fi folosit în joc.
- Jucătorii decid împreună când și cum să folosească jetoanele.
- Folosirea jetonului nu se consideră o tură.

Sfârșitul jocului

Jucătorii trebuie să-i scoată pe cei 3 exploratori din conac, înainte de a ajunge fantomă la ușa de la intrare și a-i închide acolo.

- Dacă nu au ieșit toți exploratorii, ați pierdut! Ce păcat! Dar, nu e nimic, mai încercați o dată!
- Jocul se încheie cu victorie, dacă toți cei 3 exploratori au ieșit din conac și au închis fantomă înăuntru.